

MONSTROS ERRANTES

A cada dois turnos (20 minutos), role 1d6, caso o resultado seja 1, um encontro ocorre (lembre-se de verificar a distância, surpresa dos grupos e reação).

- 1 - 1d4 bandidos (usando armaduras de couro, broquéis, bestas leve e espadas curtas - cada um com 1d8 p.p.)
- 2 - 1d6 Kobolds, ou outro humanoide, patrulhando ou caçando vermes (usando lanças leves, adagas e carregando comida, e no total 2d6 p.c.)
- 3 - 2d20 Morcegos (podem apagar tochas, empurrar personagens para lugares perigosos, confundílos, etc.)
- 4 - 1d8 Ratos gigantes, famintos.
- 5 - 1d3 Centopéias Gigantes.
- 6 - 1d6 batedores goblins (usando espadas curtas e arcos curtos, um deles com cota de malha e o resto com armaduras de couro, no total um gema no valor de 500 p.o. e 2d10 p.p.)

INTRODUÇÃO

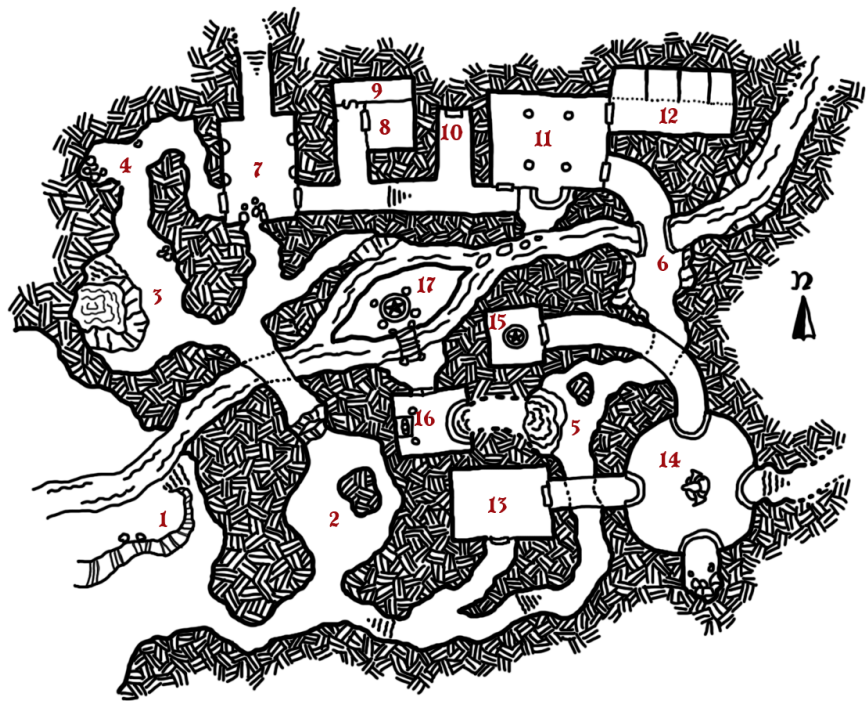
Essa masmorra tem sua origem em cavernas naturais posteriormente modificadas com intervenção humana (ou algum outro humanoide). A parte construída ao norte inicialmente serve como calabouço de um forte antigo na superfície mas que, depois das guerras que aconteceram na região, caiu em desuso e esquecimento. Depois de poucas centenas de anos, o lugar foi ocupado por kobolds (ou goblins, ou orcs). Recentemente um grupo de bandidos retomou a parte norte ao mando de um necromante. Este mago, então, usou seus poderes para invocar mortos-vivos e dominar a região sudeste da masmorra. Seu objetivo era alcançar o altar na ilhota de ossos no centro e, apenas recentemente, ele descobriu como.

MASMORRAS DE BOLSO

Masmorras de Bolso é uma série de masmorras "semi-prontas" para serem utilizadas em qualquer jogo de fantasia da maneira que cada um preferir. Elas possuem um pequeno mapa e uma breve descrição do lugar, seus habitantes e itens encontrados lá. Mas isso não precisa limitar sua utilização. Todo esse material, vem sem dados específicos de sistema e suas partes podem ser usadas separadamente. Não gostou dos monstros, use os que quiser. Só gostou do mapa, recorte ele e use-o na sua aventura. A partir de agora todo esse material é seu.

http://pontosdeexperiencia.blogspot.com

para personagens de nível 1 a 3



MONSTROS & MASMORRAS

Altar



RUMORES

- 1 - Os mostos assombram a velha caverna.
- 2 - Há demônios que guardam um item sagrado.
- 3 - Uma família de nobres foi rapitada por bandidos que lá se refugiam.
- 4 - O local possui véias de metais preciosos.
- 5 - Um monstro aquático vive no rio que corta a masmorra.
- 6 - O espírito de um guerreiro assombra o local de seu descanso.
- 7 - Há um tesouro escondido nas paredes.
- 8 - As paredes se movem naquele lugar maldito.
- 9 - Há portais para outras dimensões lá.
- 10 - Um mago negro invocará seres de outro mundo lá.
- 11 - Uma tribo de monstros que ataca fazendeiros locais vive lá.
- 12 - A resposta para o enigma da estátua do Sacerdote é a Morte.
- 13 - Não olhe nos olhos dos mortos ou você verá a sua própria morte.
- 14 - A escuridão no interior das cavernas é mais poderosa que a luz.
- 15 - O tesouro do antigo lorde do forte está escondido em um baú no rio.
- 16 - O caminho para o altar é tão gelado como a noite.
- 17 - Acontecem desmoronamentos constantes na masmorra.
- 18 - A cada mercadora dos Hunder estão ligados aos monstros da caverna.
- 19 - Há uma passagem secreta para as profundezas escondida.
- 20 - Se as palavras certas forem entoadas no centro da masmorra, o rio inundará todas as passagens.

O Altar Escondido é uma pequena masmorra feita para ser usada individualmente para uma pequena aventura de uma ou duas sessões, ela pode ser parte de um complexo de masmorras, ela pode ser o destino daqueles caminhos que sempre aparecem em outras masmorras para o mestre inventar aonde vai dar, enfim, ela é sua para usar como quiser.

O que eu vou falar sobre ela, sua história, seus habitantes e aposentos são apenas idéias, qualquer um pode simplesmente pegar essa mapa que eu fiz e mudar tudo isso. O formato que eu vou usar vai ser bem simples. Primeiro haverá uma introdução pequena sobre a masmorra, sua história e seus habitantes. Em seguida duas tabelas, uma de rumores e outra com monstros aleatórios a serem usados (sugestão). Por fim, uma descrição de cada aposento.

DESCRIÇÃO DOS APOSENTOS

1) Entrada da Caverna Natural: Uma escada natural leva para uma elevação onde a entrada para a caverna se encontra. Geralmente 1d3 kobolds ficam de guarda aqui e prepararam uma armadilha de pedras para serem jogadas contra invasores (1d6 de dano - jogada de proteção contra petrificação evita o dano).

2) Vivedouro dos Kobolds: Neste grande aposente de pedra natural os kobolds comuns vivem em comunidade. Há 15 fêmeas, 20 kobolds jovens e 8 machos aqui. Eles provavelmente são pegos despreparados, mas conseguem pegar suas armas em 1d2 rounds. No norte há uma grande fresta na passagem que impede que pessoas prossigam o caminho a não ser que pensem em uma maneira de pular o buraco. Debaixo de pedras, na formação rochosa no centro, há uma jóia no valor de 250 p.o. e uma sacola com 200 p.c. e 150 p.p.

12) Celas: É aqui que são mantidos presos um nobre, sua mulher e seus dois filhos, em péssimas condições e sendo maltratados. Caso sejam salvos eles prometem compensar os heróis com ouro e favores e a mãe de uma de suas filhas que ficou na cidade.

13) Sala do Líder Kobold: Aqui fica o líder Kobold com um pequeno harém de 4 fêmeas. Ele é mais forte que kobolds normais e essas fêmeas lutam como kobolds normais. Entre seus móveis improvisados, enterrado debaixo de seu colchão ele escondeu sua pequena fortuna (3000 p.c. e 2000 p.p.).

3) Poço Gelado: Este aposente possui um poço de água escuro e gelada na parede oeste. O chão é escorregadio e traiçoeiro. Role 1d6 para quem se aproximar e um resultado de 1 ou 2 indica que o personagem escorregou e cairá no buraco, sofrendo 1d6 de dano. No fundo do poço há um esqueleto de um aventureiro portando uma espada +1.

4) Alcova dos Insetos: Essa parte das cavernas sofreu um desmoronamento. Se alguém começar a vasculhar as pedras um exame de insetos atacará.

5) A Poça: Este aposente possui um pilar próximo a parede norte e uma poça de água na oeste. É possível prender a respiração e passar para o aposento 16 por aqui.

14) Sala do Demônio de Pedra: Esse aposente apresenta passagens para o norte, sul, leste e oeste. Em seu centro há uma estátua de um demônio. Qualquer um que tocar a estátua deve fazer um teste de resistência a magia ou sofrer um dos três efeitos: Role 1d8, 1-3 sofre -1 em ataques e em testes de proteção por até receber benção ou magia mais poderosa, 4-6 ganha +1 em ataques e em testes de proteção mas se torna caótico até receber benção ou magia mais poderosa, 7-8 nada acontece de fato, mas descreve algumas vozes ou sensações estranhas para o personagem até ele receber uma benção ou magia mais poderosa.

15) Sala do Círculo: Este pequeno aposento tem sua porta trancada e é necessário abri-la como um ladrão ou forçá-la. Dentro dela há um círculo arcano que pode teleportar para o altar no centro da ilha de ossos (aposento 17) se o mago conseguir decifrar a escrita mágica.

6) Ponte de Pedra: Essa ponte liga as cavernas naturais à antiga masmorra do forte. Dois bandidos ficam de guarda para impedir que os kobolds atrapalhem seus planos. É um bom lugar pra se lutar sobre um rio caudaloso.

7) Entrada da Masmorra: Da escada ao norte, tem-se acesso a esse aposento vigiado por 3 bandidos, que geralmente estão distraídos apostando em um jogo de dados. Cada um possui cerca de 50 p.p.

8) Quarto dos Bandidos: Esse aposento funciona como lugar de descanso dos malfeitores. Quando chegarem aqui, há 50% de chance de encontrarem 1d4 bandidos dormindo indefesos aqui. Entre suas coisas há 1500 p.c., 700 p.o., e 10 gemas no total de 2000 p.o.

16) Aposento da estátua do Sacerdote: Este aposento pequeno possui a estátua de um sacerdote negro na sua parede oeste que assim que alguém surge pela passagem da água faz uma pergunta (charada). Caso consigam responder de maneira correta, as portas se abrem, caso contrário 8 esqueletos se levantam do chão a atacam o grupo. A Charada é a Seguinte. "Essa coisa a tudo devora; Pássaros, Bestas, Árvores e Animais; Mastiga ferro e morde aço; Transforma pedras em areia, Mata reis e Reinos devora; e até em pé não ficam mais." (Resposta: O tempo)

9) Quarto Secreto: Este aposento não fora descoberto pelos atuais ocupantes do complexo. Na parede leste, entre caixas com antigas vestes (valor total de 100sp) há um Mapa de Tesouro (para outra masmorra) e 500 p.p.

10) Porta Envenenada: Essa porta não abre, mas quem tentar abri-la corre o risco de ativar a armadilha do pino envenenado. É uma armadilha estilo "Save or Die". Teste de proteção contra veneno ou morte em 1d4 turnos.

11) Aposento dos Pilares: Este aposente é um lugar de passagem. Há 50% de chance de se encontrar 4 bandidos saindo do aposento 12, logo depois de um "bate-papo" com os prisioneiros. Além disso, há sempre ao menos 1 bandido tomando conta da porte para o aposento 12.

17) O Altar dos Ossos: Aqui o Necromante prepara o ritual para invocar seus servos demoníacos. Ele é um Mago de quarto nível auxiliado por 3 esqueletos (mais podem ir se levantando se necessário). Ele possui um bracelete no valor de 1000 p.o. e um anel de proteção que funciona como +1 com pessoas de alinhamento caótico ou -1 amaldiçoada com quem não é. Além disso ele possui 2 pergaminhos de magias arcanas e 50 p.e.).